

## **Spoleczności wirtualne – realne kontakty w wirtualnym świecie**

### **Realne kontakty w wirtualnym świecie**

Zauważa się, iż w myśleniu współczesnym dominuje wręcz „magnetyczne zafascynowanie wspólnotą”, które sprawia, że snuje się baśniowe opowieści o zagubionej, totalnej wspólnocie, którą należy odzyskać (Marody, Giza-Poleszczuk 2004: 104). Być może dzieje się tak dlatego, iż rzeczywistość wirtualna i funkcjonujące w niej społeczności wirtualne stają się ucieleśnieniem ideału o wspólnotowości. W dyskusjach nad rzeczywistością wirtualną bardzo często pojawia się argument owej magiczności. Ów wirtualny świat tak bardzo pociąga, ponieważ jest w nim coś romantycznego. Zaburza on w pewien sposób trzy jedności: miejsca, czasu oraz akcji i przez to staje się tak atrakcyjny. Młodzi ludzie, zapatrzeni w wirtualne wspólnoty, dostrzegają w wirtualnym świecie mityczną Arkadię, kraj idylliczny, mlekiem i miodem płynący. Wielu z nich idealizuje swoich wirtualnych przyjaciół, przekonując, że tam czekają na nich piękniejsi, młodszy, bardziej przyjaźni i prawdziwi przyjaciele. Wirtualna rzeczywistość staje się owym magicznym miejscem, które choć trudne do zoperacjonalizowania, staje się bardziej wyczuwalne intuicyjnie niż wytłumaczalne w sposób racjonalny, naukowy. Trudno nie odnieść wrażenia, iż w tym magicznym wirtualnym światku więcej emocji i uczuć niż racjonalnej, chłodnej kalkulacji. Jeszcze trudniej nie zgodzić się z tym, że dla wielu ów wirtualny świat staje się bardziej realny niż świat rzeczywisty. Nie chciałabym przez to jednak powiedzieć – o czym zapomina wielu autorów – że świat wirtualny to świat nierealny – fikcyjny. Należy pamiętać, że mimo iż w procesie komunikacji CMC<sup>1</sup> łącznikiem staje się komputer, po jednej i po drugiej stronie łączy komunikuje się żywa, prawdziwie fizyczna istota.

Paradoksalnie zauważa się, iż rzeczywistość wirtualna może uczynić sztuczność bardziej rzeczywistą niż w przypadku realnej rzeczywistości. Dzieje się tak na przykład podczas symulacji lotów, gdzie najbardziej zaawansowane i najdłużej znane zastosowanie rzeczywistości wirtualnej jest bardziej realistyczne niż latanie prawdziwym samolotem. Symulator lotów bowiem daje możliwość skonfrontowania pilota z wielo-

---

<sup>1</sup> CMC – ang. *computer mediated communication*, komunikacja za pośrednictwem komputerów.



ma niemożliwymi do zademonstrowania w realnym świecie sytuacjami (Negroponte 1997: 98). N. Negroponte słusznie zauważa, iż sformułowanie **rzeczywistość wirtualna** powinno otrzymać nagrodę w konkursie na najlepszy oksymoron, wyprzedzając pojęcia tak sprzeczne treściowo, jak słodki ból czy sztuczna inteligencja.

O tym, jak bardzo realny i znaczący w naszym życiu jest świat wirtualny odzierany nierzadko z atrybutów realności, może świadczyć chociażby fakt, iż dochodzi do rozwodów z winy kontaktów komputerowych. Taki znamieny proces opisuje „Polityka”:

Gośka (...) przebywała już wówczas w wirtualu i miała porównanie, jak żyją inni ludzie. Są przyjaźni, uśmiechnięci, pewni siebie i ładnie się wysławiają (poprawną polszczyzną). (...) Do informatycznego słownika Gośki doszło nowe słowo: czatować. Prosto na jej stół w bloku cichego, szarego miasteczka W. spływały ciekawe punkty widzenia. Rozmawiała onlajn z dyplomatami z ciepłych krajów, zdobywcami gór, królowymi piękności, kulturystami, słynnymi aktorkami, ludźmi o nieprzeciętnym ajkju (ale być może tylko się za takich podawali) (Kołodziejczyk 2005).

Łatwo można zauważyć, iż potwierdzają się tu moje spostrzeżenia o idealizacji wirtualnych przyjaciół. Oczywiście, mowa tutaj o takich kontaktach, gdzie osoby, które komunikują się ze sobą przez Internet, nie znają się poza wirtualną rzeczywistością. Warto bowiem zauważyć, iż w przypadku komunikacji CMC mamy do czynienia z trzema rodzajami kontaktów:

- kontakty zawarte w środowisku wirtualnym i tam trwające;
- kontakty zawarte w środowisku wirtualnym, ale wykraczające poza rzeczywistość wirtualną (np. spotkania *face-to-face*);
- kontakty zawarte w środowisku realnym („realu”), dla których środowisko wirtualne jest tylko platformą komunikacyjną (np. formalna e-mailowa komunikacja biznesowa).

Uważam, iż należy skończyć z myśleniem, że w Internecie mamy do czynienia z wyimaginowanymi kontaktami. Być może dzieje się tak dlatego, że właśnie operuje się przymiotnikiem wirtualny, co wielu z nas wprowadza w myślowy zaułek. Można również postawić hipotezę, że owe pejoratywne postrzeganie wirtualnego świata wiąże się z tym, iż często w stosunku do osób chorych psychicznie mówi się, że tworzą sobie alternatywne światy, takie właśnie wirtualne, wykreowane według własnych potrzeb i możliwości. Śmiem twierdzić, iż społeczności wirtualne są tak samo realne jak te ze świata fizycznego, różnią się jednak platformą kontaktów, co oczywiście w pewien sposób je różnicuje od społeczności w świecie fizycznym. P. Wallace tak opisuje fenomen sieciowych przyjaźni:

Dwie osoby odkrywają, że istnieje między nimi coś wyjątkowego, i zaczynają się ze sobą komunikować za pomocą poczty elektronicznej. Z czasem związek może się rozszerzyć, objąć rozmowy telefoniczne, wymianę fotografii i wreszcie bezpośrednie spotkania – ale znowu niekoniecznie. Cokolwiek by łączyło wirtualnych przyjaciół czy romantycznych partnerów, ich związek może się ograniczyć do miejsca, w którym się rozpoczął – do cyberprzestrzeni (Wallace 2001: 178).

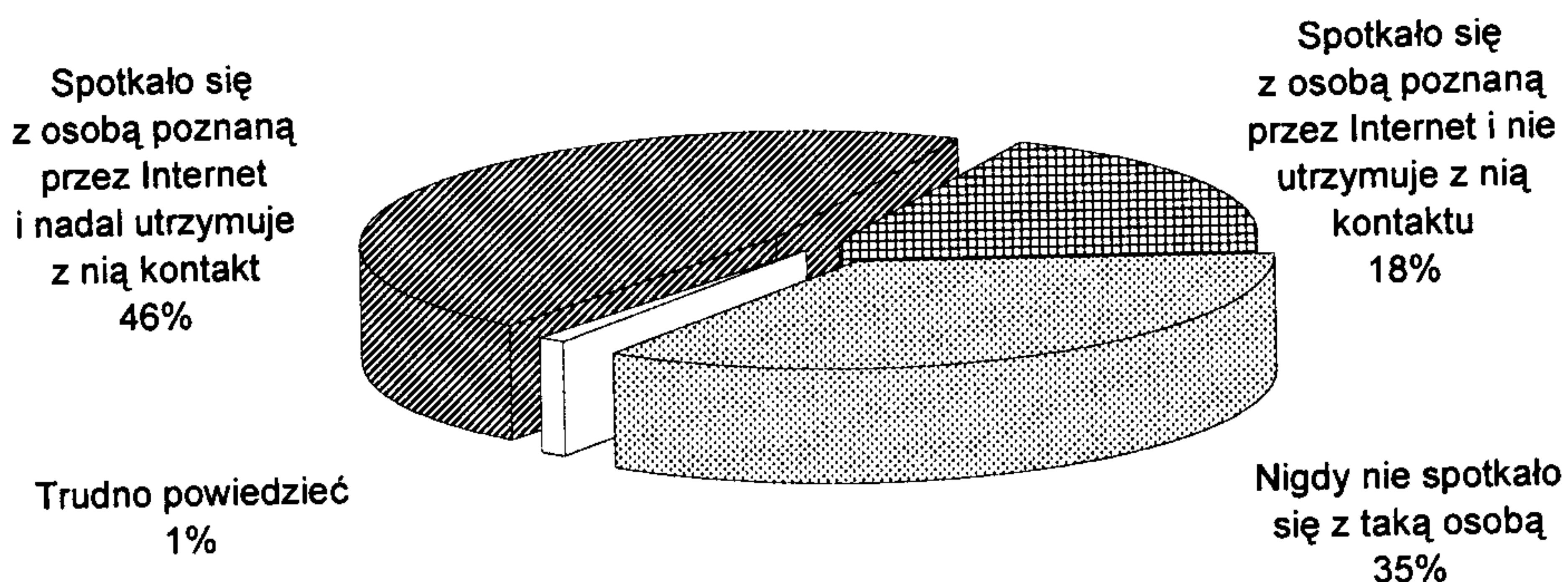
Mimo iż Internet jest najczęściej wykorzystywany właśnie jako forma kontaktu e-mailowego, to jednak w komunikacji interpersonalnej to komunikatory są najwygodniejszą, najszybszą, bo synchroniczną formą komunikacji, i wydaje się, że najczęściej właśnie wybieraną jako forma komunikacji. 90,4% badanych Amerykanów używa Internetu w celu komunikacji, zarówno poprzez e-mail, jak i komunikatory internetowe – warto zauważyć, iż ten sposób korzystania z Internetu znajduje się na pierwszym



miejscu u Amerykanów (Cole, Suman et al. 2004). Polscy studenci najczęściej wysyłają e-maile – 78,3%, na drugim miejscu znajdują się właśnie sieciowe komunikatory, z których korzysta 72% badanych studentów, zaś 54,4% wyszukuje w Internecie różnorodne informacje (Szpunar 2005).

Z Raportu „Gazety Wyborczej” – *Młodzi 2005* wynika, iż w spędzaniu wolnego czasu młodzieży coraz więcej miejsca zajmuje korzystanie z nowych mediów, które w ich życiu odgrywają doniosłą rolę. Dla 89% badanych Internet to źródło wyszukiwania informacji, dla 77% – możliwość kontaktu e-mailowego. 62% młodych wysyła przez Internet SMS-y, a co drugi ankietowany (53%) korzysta z komunikatorów, na przykład Gadu-Gadu, ICQ. Niemal co drugi badany twierdzi, że Internet służy mu do kontaktowania się ze znajomymi (49%), zaś dla 19% Internet to źródło zawierania nowych znajomości (Raport „Gazety Wyborczej” – *Młodzi 2005*).

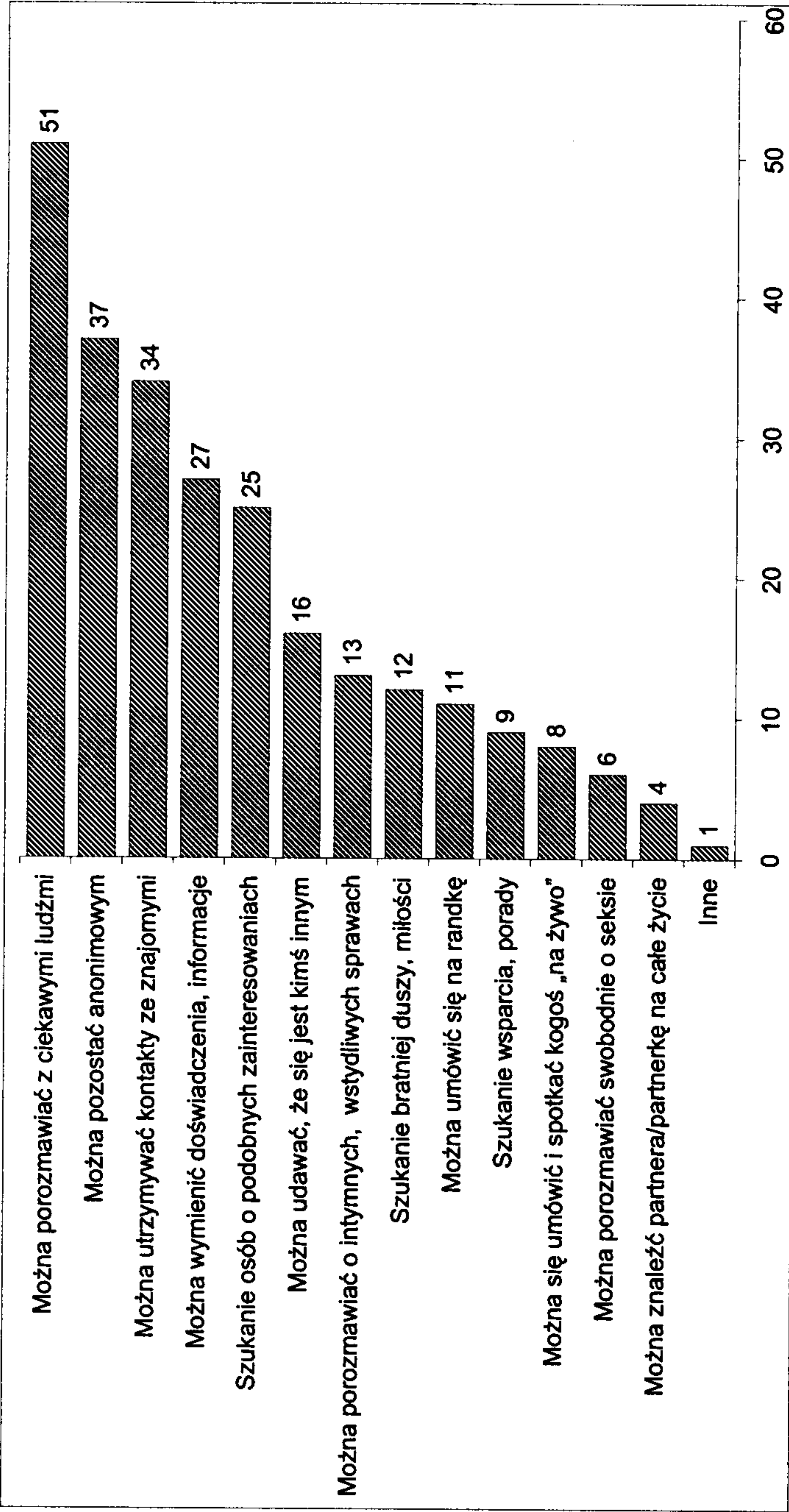
Jakie są więc owe internetowe kontakty? Jaki mają charakter i na czym polega ich specyfika? Jak słusznie twierdzi P. Wallace, niektórzy uważają, że sieciowe kontakty to tylko przelotne znajomości, to – „(...) korespondencyjne kolegowanie się epoki *high-tech*” i bez interakcji *face-to-face* nie ma mowy o poważnych związkach. O tym jednak, iż sieciowe związki mogą być tak samo ważne i znaczące, jak te nawiązane „w realu”, świadczyć mogą małżeństwa par, które poznały się właśnie za pomocą Internetu. Choć nie ma oficjalnych statystyk dotyczących tego, ile par poznało się poprzez Internet, jednego możemy być pewni, ta liczba stale wzrasta. Z badań wynika, iż związki sieciowe – analogicznie do wszystkich innych typów związków – zmieniają się z upływem czasu, niektóre są niezwykle intensywne i trwałe, inne płytkie i krótkotrwałe (Wallace 2001: 180). Z badań wynika, że relacje internetowe są w większości przypadków podtrzymywane i pogłębiane „w realu”, aż 64% młodych, którzy poznali kogoś przez Internet, spotykało się z tą osobą osobiście, a 46% nadal utrzymuje z nią kontakt (Raport „Gazety Wyborczej” – *Młodzi 2005*).



Rys. 1. Znajomości zawarte przez Internet i ich trwałość

Źródło: opracowanie własne, na podstawie Raportu „Gazety Wyborczej” – *Młodzi 2005*





Rys. 2. Powody korzystania z czatów, pogawędek internetowych

Źródło: TNS OBOP, *Internet – prawdziwe uczucia wirtualnym świecie*, 11 lutego 2005 r.; badani N = 1003



Z badań TNS OBOP wynika, iż jednym z istotnych powodów korzystania z Internetu jest właśnie możliwość nawiązywania nowych kontaktów, znajomości w sieci szuka niemal połowa jej użytkowników (47%). Jednym z głównych powodów, dla których użytkownicy Internetu kontaktują się z innymi osobami w sieci, jest możliwość porozmawiania z ciekawymi ludźmi (51%). Znaczący element komunikacji internetowej stanowi też dla badanych możliwość pozostania anonimowym (37%), a także sposobność do utrzymywania kontaktu ze znajomymi (34%), wymiany doświadczeń, informacji (27%), jak i poszukiwanie osób o podobnych zainteresowaniach (25%) (TNS OBOP 2005).

Badani przez TNS OBOP wskazują na emocjonalno-erotyczne aspekty korzystania z Internetu. 13% chwali sobie Internet za możliwość porozmawiania o sprawach intymnych, takich, o których trudno rozmawia się z innymi w cztery oczy, 12% wspomina o szukaniu bratniej duszy czy wręcz miłości (to, o czym pisałam wcześniej, a więc Internet jako owo „magiczne miejsce”), 11% deklaruje sposobność umówienia się na randkę (TNS OBOP 2005). Nie wydaje się to zaskakujące, zważywszy na fakt, ile osób korzysta z, nazwijmy to, „serwisów randkowych”, w serwisie sympatia.onet.pl mamy niemal 1,3 miliona zarejestrowanych profili, w serwisie randki.interia.pl niemal 900 tysięcy zarejestrowanych profili, zaś w serwisie randka.wp.pl ponad 750 tysięcy osób – co daje niebagatelną liczbę – niemal 3 miliony osób. Zauważa się, iż wiele osób decyduje się na poszukiwanie swej jedynej miłości właśnie za pośrednictwem witryn internetowych, nazywanych często „elektronicznymi biurami matrymonialnymi”, mimo że część ofert zamieszczonych w tego typu serwisach to oferty bez zdjęć lub takie, które ktoś zamieścił dla żartu (Lewicka-Wojnarowicz 2005: 154). R. Tadeusiewicz, który nazywa Internet cybernetyczną swatką, widzi w tego typu zachowaniach pewną sprzeczność z ludzką naturą, a jednocześnie zauważa, że większość „skojarzonych” przez Internet par nigdy nie miałyby szansy, aby się poznać, gdyby nie to medium. Za główny atrybut Internetu jako elektronicznej swatki, ważniejszy nawet od pokonywania barier przestrzennych, uważa się niwelację barier psychologicznych, które tak często występują w kontakcie bezpośrednim (Tadeusiewicz 2002: 199–201).

Dla 8% respondentów powodem przebywania w sieci jest możliwość zapoznania kogoś, z kim można się następnie umówić „na żywo”, czyli w tzw. realu, zaś dla 4% to okazja do poznania życiowego partnera. Przeszło połowa internautów, którzy mają na koncie znajomości zawarte w sieci, rozmawia ze swoimi internetowymi znajomymi na tematy związane z seksem, jednakże z badań wynika, iż tego typu rozmowy prowadzi się nie ze wszystkimi, a jedynie z wybranymi internautami. Do najmniej powściągliwych w kwestii rozmów o erotyce zaliczają się mężczyźni (zaledwie 35% takich rozmów nie prowadziło), a następnie osoby w wieku 20–24 lata (37%), pozostające w związku nieformalnym (37%), które spotykają się „w realu” z niektórymi ze swych internetowych znajomych (22%) oraz poszukujące w sieci informacji związanych z seksem (27%). Mimo iż rozmowy internetowe o seksie wydają się internautom bardzo atrakcyjne, to wirtualny seks nie jest dla nich równie satysfakcjonujący jak seks z rzeczywistym partnerem, co deklarują niemal wszyscy badani (97%) (TNS OBOP 2005).

Można by przypuszczać, że sieciowe kontakty – szczególnie te, których podłożem były grupy tematyczne – ograniczają się do tematyki określonej przez grupę dyskusyjną. Można by postawić hipotezę, iż dyskusje osób, które w ten sposób się poznały, będą wykazywać tendencję do monotematyczności. Jednak respondenci wykazywali,



że ich sieciowe związki wykraczały poza tematykę grupy dyskusyjnej – działo się tak w przypadku ponad połowy badanych (Wallace 2001: 180).

## Społeczności wirtualne – opis fenomenu

Klasycznego socjologa trudno przekonać, iż można mówić o społeczności (*community*) bez sięgnięcia do przestrzeni, jako jednego z jej elementów konstytutywnych. B. Wellman proponuje jednak, by odrzucić definiowanie wspólnoty w terminach przestrzennych, raczej kierując się w stronę *definiensu* poprzez sieci (Wellman 1994: 28–45). Moim zdaniem, można mówić o społecznościach wirtualnych, kładąc jednak akcent nie na wspólną przestrzeń, a raczej na funkcję wsparcia. Doskonale nowy rodzaj społeczności opisuje definicja Barry’ego Wellmana:

(...) społeczności są sieciami więzi międzyludzkich, które są źródłem życia towarzyskiego, wsparcia, informacji, poczucia przynależności i tożsamości społecznej (Wellman 2001).

Interakcje członków wspólnot wirtualnych są aprzestrzenne, stąd trudno tutaj stosować klasyczne teorie socjologiczne. Członkowie wspólnot wirtualnych twierdzą, iż sieci komputerowe stanowią pewien rodzaj sieci społecznych, pokonujących wielkie dystanse przestrzenne (Rheingold 1993), a komunikacja komputerowa podtrzymuje więzi społeczne poprzez wiadomości elektroniczne (e-mail), grupy dyskusyjne<sup>2</sup>, usenet<sup>3</sup>, IRC<sup>4</sup>, dostarczając poczucia przynależności.

Internet dla milionów ludzi, którzy codziennie rutynowo logują się do sieci, nie jest innym światem. Mimo wielu obaw, jakie wyraża się pod adresem wirtualnego świata, jest raczej tak, jak twierdzi B. Wellman, Internet miast izolować, rozszerza zakres kontaktów z realnego świata, łącząc ludzi w zindywidualizowane, elastyczne sieci społeczne (Wellman). Komunikacja *on-line* czy też e-mailowa, poprzez komunikatory, pokoje rozmów (czaty) nie staje się zagrożeniem dla kontaktów twarzą w twarz, lecz

---

<sup>2</sup> Grupa dyskusyjna (ang. *newsgroup*, *discussion group*) – jednostka składowa systemu USENET (lub innego forum typu BBS); złożona z różnorodnej korespondencji nadsyłanej pocztą elektroniczną przez zainteresowanych. Ogół informacji dotyczących grup dyskusyjnych jest dostępny dla internautów. Łączna liczba tych grup w USENET przekracza 40 tysięcy. Dzielą się one generalnie na siedem kategorii: *comp* – komputery i programowanie; *news* – grupy dyskusyjne jako takie; *rec* – sport i hobby; *sci* – nauka i idee; *talk* – grupy wymiany poglądów; *misc* – reszta. Ponadto istnieją podziały alternatywne – *alt*. Olbrzymi wybór tematów (zob. np. serwer [ftp.nisc.sri.com](ftp://ftp.nisc.sri.com)) jest swoistym przeglądem sfer zainteresowań gatunku *homo sapiens*, co niektórych przyprawia o bezsenność, a dla innych oznacza wolność słowa – podaję za Płoski 2001.

<sup>3</sup> Usenet (ang. *User net*; *users' network*) – system dostarczania i zwielokrotniania nowin zamieszczanych na listach dyskusyjnych w sieci Internet. Zorganizowany w tematyczne grupy dyskusyjne; usenet nie podlega cenzurze, lecz obowiązuje w nim etykieta – podaję za Płoski 2001.

<sup>4</sup> IRC (ang. *Internet Relay Chat*) – jedna z usług sieci Internet, umożliwiająca prowadzenie rozmów na żywo (za pomocą wymiany tekstowych komunikatów). Rozmowy przeprowadza się na tzw. kanałach IRC. Efektywne korzystanie z usługi IRC wymaga podzielności uwagi; można wówczas z powodzeniem prowadzić wielotematyczne konwersacje, przełączając się z kanału na kanał. Prowadząc „ircowe” pogawędki, dobrze jest znać elementy internetowej netykiety i podstawy żargonu IRC. Usługi IRC pozostają pod nadzorem serwerów IRC oraz ich operatorów; ci ostatni mogą usuwać z kanałów uciążliwych użytkowników – podaję za Płoski 2001.



jest dodatkowym źródłem kontaktów. Zauważa się, że ci, którzy bardzo często korzystają z Internetu, równie często kontaktują się z innymi osobami *face-to-face* albo telefonicznie, jak osoby bardzo rzadko, albo wcale niekorzystające z Internetu (*ibidem*). Obawy o izolację od prawdziwego życia wydają się głęboko przesadzone. Warto jednakże zwrócić uwagę, iż społeczności wirtualne posiadają kilka atrybutów, które w znaczącym stopniu je odróżniają od społeczności w świecie fizycznym (realnym) (Smith 1992):

1) *aprzestrzenność*; wirtualne działanie nie jest przestrzenne; interakcje nie są ograniczone geograficznie czy też terytorialnie; „prawdziwe” społeczności z reguły są opisywane przez pryzmat przestrzennych granic, na przykład sąsiedztwo, wieś, miasto, osiedle; mimo iż aspekt przestrzeni nie jest już kwestią priorytetową z powodu chociażby telefonu, to stanowi nadal bardzo ważny składnik definiowania fizycznej agregacji ludzi jako społeczności;

2) *asynchroniczność*; działania wirtualnych społeczności są asynchroniczne; w wirtualnej domenie komunikacja nie musi następować w czasie rzeczywistym; z wyjątkiem sesji na czacie, wszystkie inne sposoby komunikacji uwzględniają pewne opóźnienie; realne społeczności wymagają, by uczestnicy komunikacji byli obecni w tym samym miejscu, aby móc się komunikować;

3) *acielesność*; w społecznościach wirtualnych najważniejszy jest tekst; gesty, ubiór, mimika, intonacja głosu w wirtualnym świecie są nieobecne; jakkolwiek należy pamiętać, iż wirtualne społeczności znalazły sposób na ożywienie emocji poprzez użycie specjalnych znaków, tj. emotikonów (zob. rozdział *Język społeczności wirtualnych*);

4) *astygmatyczność*; odkąd społeczności wirtualne opierają się głównie na tekście, są także wolne od stygmatyzacji; w świecie realnym takie cechy, jak rasa, płeć, fizyczny wygląd okazują się niezwykle istotne;

5) *anonimowość*; powyższe cechy powodują, iż interakcje w społecznościach wirtualnych mogą być całkowicie anonimowe.

CSSNs (ang. *computer-supported social networks*) komputerowe sieci społeczne stają się bazą dla społeczności wirtualnych, opartych właśnie głównie na asynchronicznej komunikacji tekstowej. Jak zauważa Wellman, ogranicza to w znaczący sposób możliwości autoprezentacji, lecz także sprawia, że tego typu komunikacja staje się niemal wolna od jakiegokolwiek typu zahamowań, sprzyjając zachowaniom twórczym, ale też wulgarnym i agresywnym (Wellman 1996: 213).

Przebywanie jednostki w rzeczywistości wirtualnej stawia ją w zupełnie odmiennej sytuacji, gdzie interakcje i komunikacja przebiegają w inny niż zazwyczaj sposób. Interakcja zapośredniczona, taka, z jaką mamy do czynienia właśnie za pomocą Internetu, ma zupełnie inny charakter niż interakcja typu *face-to-face* (tab. 1).



Tabela 1. Typy interakcji

| Cechy interakcji             | Interakcja bezpośrednia                                            | Interakcja zapośredniczona                                             | Zapośredniczona <i>quasi</i> -interakcja                               |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Układ czasowo-przestrzenny   | kontekst spólności; wspólny przestrzenno-czasowy układ odniesienia | rozdzielenie kontekstów; dostępność w czasie i przestrzeni rozszerzona | rozdzielenie kontekstów; dostępność w czasie i przestrzeni rozszerzona |
| Zakres środków symbolicznych | duża różnorodność środków symbolicznych                            | zawężenie zakresu środków symbolicznych                                | zawężenie zakresu środków symbolicznych                                |
| Ukierunkowane działania      | działanie wobec konkretnych innych                                 | działanie wobec konkretnych innych                                     | działanie wobec nieograniczonej liczby potencjalnych odbiorców         |
| Dialogowa/monologowa         | dialogowa                                                          | dialogowa                                                              | monologowa                                                             |

Źródło: A. Giddens, *Socjologia*, Warszawa 2004, s. 488

Interakcją bezpośrednią (*face-to-face*) jest rozmowa osób, które na przykład spotykają się na ulicy, w pracy czy innym miejscu. Interakcja zapośredniczona – jak sama nazwa wskazuje – odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych technik przekazu, takich jak papier, łącza i impulsy elektroniczne. Interakcja ta jest rozciągnięta w czasie i przestrzeni, wybiegając daleko poza kontekst zwykłej interakcji bezpośredniej. Oczywiście, nie daje ona tylu możliwości co interakcja bezpośrednia (Giddens 2004: 488). Mimo ograniczonego wachlarza symboli, jakie możemy przekazać w tego typu interakcji, komunikacja CMC radzi sobie z tym problemem. Mówi się, że internetowa interakcja pozbawiona gestów, mimiki twarzy, całego szafarzu, który nazywamy komunikacją niewerbalną, jest komunikacją zimną, chłodną. W odpowiedzi na emocjonalną internetową oziębłość wyłoniły się emotikony<sup>5</sup>.

O interakcji zapośredniczonej mówi się czasem jako o komunikacji typu *face-to(via monitor)-face* albo komunikacji typu *face-to-monitor* (Zawojski 2002: 423), podkreślając, iż w takim sposobie komunikacji człowiek staje się elementem zbędnym, ważniejsza jest interakcja z maszyną. Jedną z bardziej popularnych metafor próbujących opisać fenomen życia w świecie komputerów jest „życie na ekranie” lub też „poprzez ekran” (*ibidem*). Interakcja zapośredniczona doskonale odzwierciedla typ komunikacji CMC.

Zapośredniczona *quasi*-interakcja odnosi się do relacji społecznych wytwarzanych przez środki masowego przekazu, nie przebiega ona między konkretnymi jednostkami, stąd określenie *quasi*-interakcja (Giddens 2004: 488). Interakcja ta ma charakter monologowy, a nie dialogowy, gdyż jest jednostronną formą komunikacji, tak jak na przykład pogram telewizyjny, choć oczywiście i w nim zdarza się czasem interakcja z widzami (*ibidem*).

<sup>5</sup> Są to znaki – symbole, stworzone ze znaków interpunkcyjnych, czasem z towarzyszącymi im literami. Emotikon jest swoistym substytutem komunikacji niewerbalnej, ma ukazać to, co dla odbiorcy jest niedostrzegalne – mimikę, intonację głosu, gestykulację, nastrój. Właściwie ich lista jest nieograniczona, jedynym punktem granicznym jest nasza wyobraźnia. Projekt H wykazał, iż w usenetowych grupach dyskusyjnych, jak i innych forach, 13,4% wiadomości z próby 3 tysięcy postów zawierało tego typu akcenty graficzne (Witmer, Katzman 1997).



Komunikacja CMC to także nowy sposób komunikacyjnego doświadczenia poprzez (Aouil, Kajdasz-Aouil 2004: 60–61):

- **ograniczenie doświadczeń sensorycznych:** środowisko wirtualne zakłada możliwość kontaktów opierających się na doświadczeniu wykorzystującym zmysł wzroku, słuchu oraz kombinacji obu tych modalności, jednakże brak kontaktu fizycznego stanowi pewne ograniczenie;
- **płynność tożsamości oraz anonimowości:** brak bezpośredniej interakcji umożliwia różne sposoby autoprezentacji uczestników rozmowy, którzy nierzadko nie podają informacji na swój temat lub podają je zafałszowane;
- **zrównanie statusów:** przestrzeń wirtualna daje równe szanse wszystkim jej uczestnikom, niezależnie od ich statusu, zamożności i rasy, w konsekwencji najważniejsze stają się tutaj umiejętności komunikacyjne osoby, wytrwałość w prezentowaniu swojego stanowiska;
- **pokonywanie ograniczeń przestrzennych:** ten sposób komunikacji daje szansę kontaktowania się z osobami o podobnych zainteresowaniach, bez względu na miejsce, jakie zamieszkują; jedynym ograniczeniem wydają się tutaj bariery językowe oraz dostępowe;
- **rozciąganie i koncentracja czasu:** cyberprzestrzeń zakłada możliwość komunikacji synchronicznej, ale wiele komunikatów ma charakter asynchroniczny (np. forum);
- **możliwość permanentnego zapisu:** komunikaty wirtualne mogą być w całości zapisywane;
- **odmienne stany świadomości:** wirtualna przestrzeń może być platformą doświadczeń analogicznych do marzeń sennych i wskazuje się, że może stanowić przyczynę niektórych typów uzależnień internetowych.

Od dłuższego czasu intensywnie debatuje się nad negatywnymi aspektami Internetu. Podkreśla się alienację jednostek, zanik więzi pierwotnych i rzekome odczłowieczenie ludzkich interakcji, których przyczyną ma być właśnie komunikacja CMC. C. Stoll tak pisze o tym, co dzieje się w wirtualnym świecie „(...) wszystko, co się dzieje w sieci, jest metaforą: rozmową bez mówienia, uśmiechaniem się bez poruszania ustami i obejmowaniem bez dotykania” (Stoll 2000: 56). Trudno jednak nie zauważyć, iż owa pozornie sztucznie wykreowana metafora tak bardzo potrafi pochłaniać i angażować nasze emocje. Potrafi wiązać ze sobą ludzi na wiele lat lub wciąga ich w ostre konflikty i zażarte spory, zwane w internetowym slangu *flame war*. Może wreszcie prowadzić do prawdziwego uzależnienia od sieci, z objawami analogicznymi do innych typów uzależnień – skoro więc ten świat tak bardzo jest wyimaginowany, dlaczego czyni tyle spustoszenia wśród ludzi, którzy przecież, stykając się z wirtualnym światem, zdają się – według Stolla – nieprawdziwi? Z pewnością nie jest to sztuczny świat, funkcjonują w nim bowiem prawdziwi, realni ludzie, z całym bagażem emocji i odczuć, które przenoszą do internetowego środowiska. Logując się do Internetu, nie stajemy się nagle maszynami, marionetkami pozbawionymi reagowania. Jest to z pewnością inny świat, rządzący się swoimi własnymi prawami, ale to dalej świat, w którym funkcjonują żywi ludzie.

Stoll pisze wprost „(...) komputery izolują nas od siebie, zamiast jednoczyć. W sieci poznajemy drugiego człowieka tylko od jednej strony”. Uważam, że jest (może być) inaczej, mamy bowiem szansę oceny człowieka nie przez pryzmat całego szafarzu, jakim dysponuje, statusu społecznego, jaki może prezentować poprzez ekskluzywny



ubiór czy ton głosu, ale mamy możliwość dokonania oceny na podstawie tego, jakim jest człowiekiem wewnątrz, ile ma do powiedzenia, bez całej otoczki bogactwa, która dodaje mu prestiżu i być może wpływa na wysokie poczucie wartości. W sieci więc atrakcyjna blondynka może nie mieć szans na porozmawianie z kimkolwiek, bo nie ma nic wartościowego do powiedzenia, a zakompleksiony nastolatek, o niezbyt atrakcyjnej fizys, ma szansę stać się internetowym guru.

## Bibliografia

- 1 Aouil B., Kajdasz-Aouil M. 2004: *Rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń wspomagania rozwoju i życia człowieka* [w:] Radochoński M., Przywara B. (red.), *Jednostka – grupa – cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Rzeszów.
- 2 Cole J., Suman M., Schramm P., Lunn R., Aquino J. et al. 2004: *Surveing the Digital Future Year Four. Ten Years, ten trends*, <http://www.digitalcenter.org/downloads/DigitalFutureReport-Year4-2004.pdf>
- 3 Giddens A. 2004: *Socjologia*, Warszawa.
- 4 Kołodziejczyk M. 2005: *Powrót z wirtualu*, „Polityka”, nr 1.
- 5 Lewicka-Wojnarowicz D. 2005: *Zubożanie i wzmacnianie ludzkiej przestrzeni komunikacyjnej przez przestrzeń cyfrową* [w:] Szewczyk A. (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Szczecin.
- 6 Marody M., Giza-Poleszczuk A. 2004: *Przemiany więzi społecznych*, Warszawa.
- 7 *Młodzi 2005* – Raport „Gazety Wyborczej”, [http://praca.gazeta.pl/pub/mlodzi2005/\\_pdf/mlodzi2005.pdf](http://praca.gazeta.pl/pub/mlodzi2005/_pdf/mlodzi2005.pdf)
- 8 Negroponote N. 1997: *Cyfrowe życie. Jak odnaleźć się w świecie komputerów*, Warszawa.
- 9 Stoll C. 2000: *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*, Poznań.
- 10 Smith M. 1992: *Voices from the Well: The Logic of the Virtual Common*, <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/papers/voices/Voices.htm>
- 11 Szpunar M. 2005: *Internet a zmiana stylu życia – perspektywa Polski i USA na przykładzie studentów* [w:] Haber L. (red.), *Akademicka społeczność informacyjna. Na przykładzie środowiska krakowskiego Akademii Górniczo-Hutniczej, Uniwersytetu Jagiellońskiego, Akademii Ekonomicznej – 2005*, Kraków.
- 12 Tadeusiewicz R. 2001: *O potrzebie naukowej refleksji nad rozwojem społeczeństwa informacyjnego* [w:] Haber L. (red.), *Mikrospołeczność informacyjna. Na przykładzie miasteczka internetowego AGH*, Kraków.
- 13 Tadeusiewicz R. 2002: *Społeczność Internetu*, Warszawa.
- 14 TNS OBOP, 2005: *Internet – prawdziwe uczucia w wirtualnym świecie*.
- 15 Wallace P. 2001: *Psychologia Internetu*, Poznań.
- 16 Wellman B. *Connecting community: on- and offline*, <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/index.html>
- 17 Wellman B. 1994: *I was a Teenage Network Analyst: The Route from The Bronx to the Information Highway*, „Connections”, no. 17 (2).
- 18 Wellman B. 1996: *Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Wirtural Community*, „Annual Reviwes Sociology”, no. 22, February.
- 19 Zawojski P. 2002: *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni* [w:] Gwóźdź A., Zawojski P. (red.), *Wiek ekranów*, Kraków.
- 20 Zieliński J. 1997: *Ideologia Internetu*, <http://www.winter.pl/internet/ideologia.html>